



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penulis mengambil penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif sebagai metode untuk mengkaji penulisan ini. Sugiono (2010) berpendapat bahwa metode penelitian seperti ini menempatkan peneliti sebagai instrument kunci untuk meneliti kondisi objek yang normal terjadi. Kemudian penelitian kualitatif mengambil dasar pada deskriptif setiap elemen yang terdapat di dalam bab sebelumnya yang sangat penting untuk sebagai panduan penulis untuk menganalisis. Kemudian juga untuk mendukung dan menguatkan perolehan data yang didapatkan selain menjadi pembatas objek penelitian agar tidak menjadi terlalu luas (hlm.15-16).

Setiap dari hasil penelitian akan didasari oleh teori-teori yang telah dijelaskan. Sehingga kemudian hasil penelitian merupakan realisasi juga kontra realisasi dari teori yang dipilih sebagai acuan. Hal ini ditujukan untuk mendukung apa manfaat dan rasa dari setiap teori acuan tersebut ketika memang sesuai dengan penggunaannya dan bagaimana jika tidak. Menggunakan metode ini juga akan membantu penulis untuk menjelaskan proses penelitian juga makna dan arti tertentu dari hasil pengkajian objek penelitian (hlm.9).

3.1.1. Sinopsis “Boncengan”

Kota Palu, tepat tujuh bulan pasca bencana. Semua aktivitas sudah mulai berjalan seperti sedia kala. Ditengah hangat-hangatnya usai pesta demokrasi, kota Palu yang masih belum pulih dengan berbagai konflik sosial dan lingkungan, kian semrawut dengan bekas spanduk kampanye yang menghiasi sudut-sudut kota. Di antara perasaan kehilangan sebagian orang sudah mulai menerima keadaan.

Namun tidak mudah bagi NADIA (15) yang sedang dalam transisi pendewasaan diri, serta ABAH (50) sosok ayah religius yang bekerja sebagai PNS. Semenjak kepergian istri sekaligus ibu akibat tragedi bencana, mereka berdua kehilangan sosok ‘rumah’ sehingga sulit untuk memahami satu sama lain. Nadia kesulitan untuk membuka diri. Sementara Abah pula masih sulit menerima kenyataan bahwa Nadia butuh didengarkan. Sehingga Abah selalu membuat keputusan sepihak, termasuk Nadia segera dikirimkan ke Pesantren usai Ujian Nasional SMP berakhir.

Semenjak itu Nadia berusaha untuk menyembunyikan segala aktivitasnya di luar rumah termasuk hubungannya yang sudah hampir setahun dengan ZIDAN (15). Di hari terakhir, Nadia menghabiskan waktu bersama Zidan boncengan keliling kota Palu menikmati kebebasan yang sederhana. Bernostalgia ke pantai yang sudah hancur, hingga ke bukit. Sebelum akhirnya, keduanya harus kembali ketika Abah sedang di perjalanan untuk menjemput Nadia. Pada akhirnya Nadia dan Zidan tertangkap di jalan, tetapi bukan hanya oleh Abah.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis di dalam film *Boncengan* adalah sebagai sinematografer yang bertanggung jawab pada bagian kamera dan pencahayaan. Peran penulis sebagai sinematografer adalah mewujudkan konsep visual di dalam film. Bagaimana *look* dan *mood* visual di dalam film yang berdasarkan pada alur cerita dan *treatment* sutradara. Bersama dengan sutradara membuat film yang dibuat dapat dicerna dan disalurkan makna dan maksud isi di dalamnya kepada penonton secara visual.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam proses produksi menyesuaikan dengan kebutuhan *script* yang ada. Dimulai dengan penulis bersama sutradara melakukan *breakdown script* untuk mengambil apa saja yang dibutuhkan. Kemudian kita menetapkan untuk membagi tahap produksi menjadi dua tahap besar : produksi eksterior (Palu) dan produksi interior (Tangerang). Sehingga membagi dua juga setiap *crew* produksinya yang kemudian kita tetapkan untuk mengeksekusi terlebih dahulu produksi eksterior.

Kemudian penulis selaku sinematographer mencari sponsor atau dukungan untuk penyewaan alat kamera dan *lighting*. Disaat yang sama penulis menentukan alat apa saja yang akan dibutuhkan yang berdasarkan pada *breakdown script*. Setelah mendapatkan tempat penyewaan alat yang mau bekerja sama untuk *shooting* eksterior ini yaitu BSM Entertainment yang mau memberikan potongan harga sewa. Kemudian penulis bersama produser mulai melakukan *pitching* hingga persetujuan kerjasama dengan penyewaan alat tersebut.

Penentuan alat yang dipakai berdasarkan pada *breakdown script* juga hasil dari *survey* dan *recce* ke lokasi *shooting* langsung. Untuk eksterior penulis menetapkan akan menggunakan kamera yang lebih ringan dan *compact* untuk memudahkan portabilitas kamera. Penulis juga menggunakan *shoulder rigs* untuk mempermudah gerakan, menghemat waktu juga sebagai penerapan teknik *handheld* untuk *shooting* eksterior ini. Kemudian mengutamakan alat yang menggunakan baterai sebagai sumber tenaga karena pertimbangan minimnya sumber listrik.

Kemudian untuk *shooting* interior sendiri yang memiliki jangka waktu dua bulan setelah *shooting* eksterior, penulis dan *crew* lainnya memulai dengan mencari lokasi yang akan digunakan. Penulis di tahap ini terus mencari dukungan dari penyewaaan alat khusus nya bagian kamera. Hingga penulis mendapatkan dukungan dari Timeless Rentals berupa dukungan penuh kamera dan peralatannya. Di tahap ini juga penulis bersama produser kembali *pitching* ke BSM Entertainment untuk mendapatkan dukungan peralatan kembali. Berikut peralatan kamera dan *lighting* yang dipakai pada proses produksi.

Tabel 1 Tabel Peralatan Kamera & Lighting Eksterior

NO	Nama Barang	Unit
1	Sony A7SII	1
2	Atomos Shogun Inferno 7' Monitor & Recorder	1

3	Tilta Handheld Rig	1
4	Canon EF L 24-105mm F4 + VND 77mm	1
5	Reflektor & Kain Putih dan Hitam Set	1
6	Tripod 100mm	1
7	Battery set { V-Mount (4), Np-fw50 (10), F970(6)}	1

Tabel 2 Tabel Peralatan Kamera & Lighting Interior

NO	Nama Barang	Unit
1	RED Raven Kamera Set	1
2	Zeiss ZF.2 Lens Set (18, 25, 35, 50, 85)	1
3	Tripod 100mm bowl set	1
4	Filter Promist ½ (4x5.6)	1
5	Arri HMI 1.2KW (D12)	1
6	Arri HMI 575W (D5)	1
7	Aputure 300D	2
8	Aputure 120D	2

9	Flexible LED Light 2x1 Bi-Color	2
10	Kinoflo 4x4	2
11	C-Stand	8
12	Light Stand	8
13	Light Cutter & Trace Frame dan Gaffer kit set	1
14	Genset + Terminal & Cable Set	1

3.2. Tahapan Kerja

Peran penulis dalam film pendek Boncengan ini adalah sebagai sinematografer, yang sangat berperan penting dalam proses pra-produksi juga produksi. Berfokus pada perancangan visual di dalam film pendek ini yang terus di diskusikan dengan sutradara dan departemen lainnya. Hal ini bertujuan untuk menata visual secara matang tetapi sesuai dengan *statement* dan *treatment* besar yang telah ditetapkan bersama. Berikut tahapan kerja secara mendetail yang dilakukan penulis mulai dari tahap pra-produksi hingga tahap produksi selesai.

3.2.1. Pra-Produksi

Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis untuk menentukan *look* dan *mood* secara visual di dalam film di mulai dengan membaca secara mendetail *final draft script*. Kemudian penulis mengidentifikasi dan membahas *script final* secara visual, *look* dan *mood* nya bersama dengan sutradara. Dari sinilah penulis mulai

merancang *shot-shot* berdasarkan pada visi dan konsep besar juga *treatment* besar dari sutradara. Bersama dengan sutradara dan *production designer* merancang *storyboard* kemudian *shotlist* sebagai bentuk sementara perancangan visual pada proses produksi. Hal selanjutnya ialah menentukan target dari lokasi yang akan digunakan, penulis bersama dengan sutradara dan *production designer location hunting* yang kemudian menetapkan bersama lokasi mana yang akan digunakan sesuai persetujuan departemen yang lainnya. Berikut pembahasan lebih rinci tentang proses pra-produksi.

1. Membaca dan memahami secara mendetail isi dari *script* yang telah ditulis oleh Sarah Adilah selaku penulis dan sutradara. Kemudian melakukan *reading* secara *crew* inti untuk menyamaratakan isi pikiran *crew* inti. Setelah mendapatkan kesepakatan bersama, penulis mulai untuk melakukan eksplorasi *mood* dan *look* visual juga konsep dasar yang akan digunakan.
2. Setelah melakukan eksplorasi, penulis segera menetapkan konsep dasar yang pada nantinya akan di visualisasikan dalam setiap *mood* dan *look* visual dalam film nanti. Proses ini dilakukan penulis dengan cara menetapkan satu kata kunci tujuan atau makna apa yang akan disampaikan. Pembagian kata kunci dilakukan pada setiap *scene* yang akan dirancang pada nantinya. Sehingga penggunaan setiap elemen, khususnya elemen sinematografi akan mendukung kata kunci tersebut sehingga terarah dan tidak bercabang makna yang terkandung di dalamnya. Proses ini terus menerus dilakukan dengan berdiskusi bersama sutradara. Setelah mendapatkan persetujuan dan telah memiliki pikiran yang sama dengan

sutradara, penulis mulai meminta pendapat dan persetujuan dari departemen yang lainnya.

3. Ditahap ini penulis mulai untuk membuat *shotlist* dan *storyboard* sebagai rancangan dasar visual. Hal ini bertujuan untuk bagaimana bentuk *shot* yang dihasilkan adalah hasil dari perancangan dan konsep, bukan karena proses penyesuaian dari berbagai aspek seperti lokasi. Sehingga *shotlist* dan *storyboard* ini menjadi target visual yang harus didapatkan.
4. Proses selanjutnya ialah pencarian lokasi. Penulis bersama dengan sutradara, *production designer* dan produser melakukan *location hunting*. Memilih 4 sampai 5 lokasi yang dapat digunakan, mengunjungi dan menelaah isi dan denah setiap lokasi apakah sesuai dengan perancangan dasar. Setelah memilah kita menentukan dua lokasi sebagai target utama lokasi yang akan digunakan. Kemudian karena pertimbangan jalan dan aksesibilitas dari lokasi dipilihlah rumah di jalan Asri Kencana.
5. Setelah penentuan lokasi, penulis mulai untuk melakukan *detailling shotlist*, *storyboard* dan *floorplan*, yang terus menerus berdiskusi dengan sutradara dan *production designer*.
6. Kemudian dilanjutkan ke tahap *recce*, yang di tahap ini dilakukan uji coba apakah setiap *shot* yang dirancang bisa di raih dengan ukuran lokasi yang ada. Penulis sendiri menggunakan alat yang memiliki spesifikasi yang sama dengan peralatan yang akan dipakai pada tahap produksi, seperti penggunaan kamera dengan sensor yang sama, lensa yang sama namun menggunakan lensa *zoom* untuk fleksibilitas. Namun untuk segi

pencahayaannya hanya menggunakan peralatan seadanya dari fasilitas peminjaman kampus, seperti *led* dan *kinoflo* 4x4. Di tahap ini juga penulis sebagai sinematografer menentukan bagaimana sistem listrik untuk lampu, yang kemudian ditetapkan untuk menggunakan *genset silent* 5KW dari penyewaan BSM Entertainment sebagai sumber listrik utama.

7. Proses selanjutnya bersama dengan produser adalah penjadwalan dan pengaturan *management workflow* untuk tahap produksi nanti baik dari proses *shooting*, pengambilan dan pengembalian alat, skema akomodasi, penataan dan *crew call* departemen kamera & *lighting*.

3.2.2. Perancangan Shot

Berdasarkan pada pembedahan secara mendetail *script* dan diskusi yang sangat mendalam pada proses pra-produksi, penulis menentukan perancangan tata kamera dan tata cahaya. Penulis telah menentukan tujuan utama dari setiap *shot* di dalam *scene* yang akan dibahas, berdasarkan pada kata kunci yang ditetapkan penulis sebagai konsep besarnya. Konsep ini dicapai salah satunya berdasarkan pada elemen naratif *want* dan *need* karakter di dalam *scene* juga dari *statement* sutradara. Dengan penggunaan teori yang telah dijelaskan dalam tinjauan pustaka pada bab 2, berikut perancangan *shot* yang akan dibahas di bab selanjutnya.

3.2.2.1. *Scene 5 – Abah dan Nadia Makan Malam*

5 INT. RUANG TENGAH - MALAM

Sebuah layar televisi menyiarkan doa selepas adzan magrib didaerah Jabodetabek yang suaranya di mute.

Namun yang terdengar hanya terdengar LANTUNAN SUARA ABAH sedang mengaji di ruang tamu. Lalu di layar berikutnya terdapat cuplikan berita mengenai hasil Pilpres.

Nadia menyajikan nasi yang baru masak, dua buah piring dan satu sendok makan. Nadia memanggil Abah sehingga memotong ayat An-Nisa yang sedang dibaca Abahnya.

NADIA
Abah, makan?

Nadia menyalakan suara televisi dengan remot sehingga terdengar suara-suara iklan. Abah menyimpan Al-Quran di rak partisi, lalu berjalan menuju kamar sambil membuka kacing gamisnya, sebelum menghampiri Nadia di ruang tengah.

O.S. ABAH
Kayak sudah tidak pernah Abah
dengar kau mengaji.

Di sebuah meja makan yang terdapat dua kursi kosong lainnya, Abah duduk. Abah langsung mengambil nasi dan lauk pauk. Abah membaca basmalah sebelum menyantap nasi dengan tangan kanan.

ABAH
Sudah diurus surat keterangan nilai
dan legalisir rapor mu?

Nadia duduk di kursi, bersebrangan dengan Abah.

O.S. NADIA
Besok sa harus urus di sekolah
lagi. Dijanji besok baru bisa
diambil, abis jumatatan.... sampai
sore.

Nadia mengambil nasi, dan lauk pauk. Nadia mulai makan dengan sendok. Handphone Nadia bergetar. Nadia mengeceknya dan membalas sejenak.

ABAH
Hp..hp..hp nju. Makan itu mata di
nasi, bukan di hp.

Nadia masih membalas chat, ia hanya nyengir terhibur sambil menyuapkan makanan ke mulut dengan sendok.

O.S. ABAH
Nadia, kau dengar Abah?

Nadia tidak menjawab. Suara Abah samar-samar memanggil. Suara ditelevisi semakin terdengar mendominasi.

Bersambung ke halaman selanjutnya

O.S. ABAH (CONT'D)
NADIA NUR SAFIRA?!

Nadia tersentak. Menolehkan kepalanya ke arah Abah.

NADIA
Iye, kenapa, .. Bah?

ABAH
Isema muni ni urusimu? Tengeamu?

NADIA
(menghela nafas)
Lala, ini Abah. Huu so habis UN
juga, sa cape belajar terus. Kalo
so di Pesantren, mana dikasih bawa
hp kasian..

Nadia menaruh handphonenya di meja, lalu ia makan dengan
wajah yang bersungut-sungut. Kini hanya terdapat satu kursi
yang kosong diantara mereka berdua. Abah menatap Nadia.

ABAH
Kau ini makin besar, makin
nambongo. Kalo orangtua sudah
panggil kau lebih dari tiga kali,
baru kau tidak menyahut, kau pikir
tidak berdosa?

Suara televisi masih sayup-sayup terdengar. Nadia sedari tadi
memalingkan wajah ke televisi.

ABAH (CONT'D)
Niepe mu?

Nadia menghela napas, sambil menunduk melanjutkan makan.

ABAH (CONT'D)
Coba lihat, namuntu sekali mukanya.

NADIA
(melihat nasi)
Abah, kenapa Abah harus selalu
marah?

O.S. ABAH
Kau itu perempuan, Nadia. Bimana
kau mau dapat laki-laki sholeh,
kalo modelmu begini?

Nadia berhenti mengunyah, menatap tajam Abah.

Bersambung ke halaman selanjutnya

ABAH

Begini sudah kalo sekolah di negeri, tidak ada betul belajar agama. Makanya tidak ada etika, padahal so mo SMA.

Nadia segera menghabiskan makanannya. Lalu cepat-cepat membereskan piringnya menuju tempat cuci piring. Abah menyahut dari meja makan sambil membereskan meja.

ABAH (CONT'D)

Coba liat. Tidak ada dia dengar orangtua kalo bicara. Begitu itu modelmu e? Memang so betul dari lulus SD kau itu dikasih masuk pesantren.

Nadia mencuci piring dengan kasar. Abah datang menghampiri Nadia ditempat cuci piring membawa piring kotoranya.

ABAH (CONT'D)

(pelan)

Ane da natuvu tinamuu.... bara mpu. Pasti menyesal dia liat kelakuanmu begini.

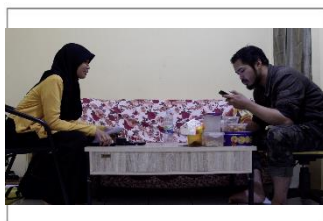
Nadia tertegun usai mencuci piring dan gelasnya. Lalu, terdengar pintu rumah diketuk. Abah mengkode untuk Nadia membuka pintu, lalu Abah mencuci piring dan gelasnya sendiri. Nadia meninggalkan Abah, menuju pintu depan.

Gambar 3.2.2.1. *Script scene 5* Abah dan Nadia makan malam
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan pada *script scene 5* diatas, penulis mengambil tujuan di dalam *scene* ini sebagai sebuah visualisasi penggambaran hubungan antar karakter Abah dan Nadia. Kemudian kata kunci yang menjadi konsep besar dalam *scene* ini ialah *jarak, ketidakhubungan, sebab & akibat dan kaku*. Karena *want* yang diinginkan oleh penulis setelah membaca *script* adalah untuk membentuk secara visual konflik batin yang terjadi di dalam *scene* tersebut. Berdasarkan pada *script* dimana Abah mendominasi Nadia dengan dialog Abah yang terus menerus bertanya kepada Nadia, tetapi Nadia hanya diam. Oleh karena itu bagaimana perasaan Nadia ketika

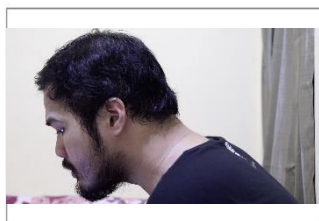
mendengarkan Abah, juga bagaimana Abah yang terus bertanya dan menekan Nadia menjadi salah satu dasar perancangan shot ini. Aspek lainnya yang menjadi tujuan utama di *scene* ini ialah *scene* ini bukan menjadi pembagian karakter mana yang salah atau benar.

Karena hal tersebut apa yang dibutuhkan oleh penulis adalah *shot* yang memiliki jarak atau sebuah ruang yang sangat terlihat. Bentuk hasil dari jarak yang timbul dari konflik batin antar karakter yang satu sama lainnya memiliki pemahaman sendiri. Setiap *frame* pada *scene* ini juga harus menyampaikan kesan kaku antara karakter yang memiliki pendiriannya terhadap pemahamannya sendiri. Tetapi disisi lain penulis juga membutuhkan kesan sebab dan akibat di dalam *shot* ini dikarenakan kedua karakter ini pada hakikatnya adalah orang tua dan anak. Karena itu bagaimana cara didik orang tua menjadi sebab dari anaknya yang sebagai sebuah akibat cara didik mereka, tujuan lainnya juga karena kedua karakter ini yang tidak bisa dipisahkan benar atau salah



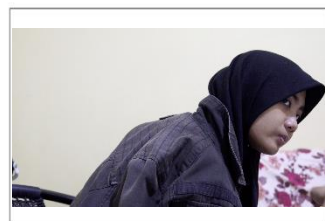
VO:

Description:



VO:

Description:



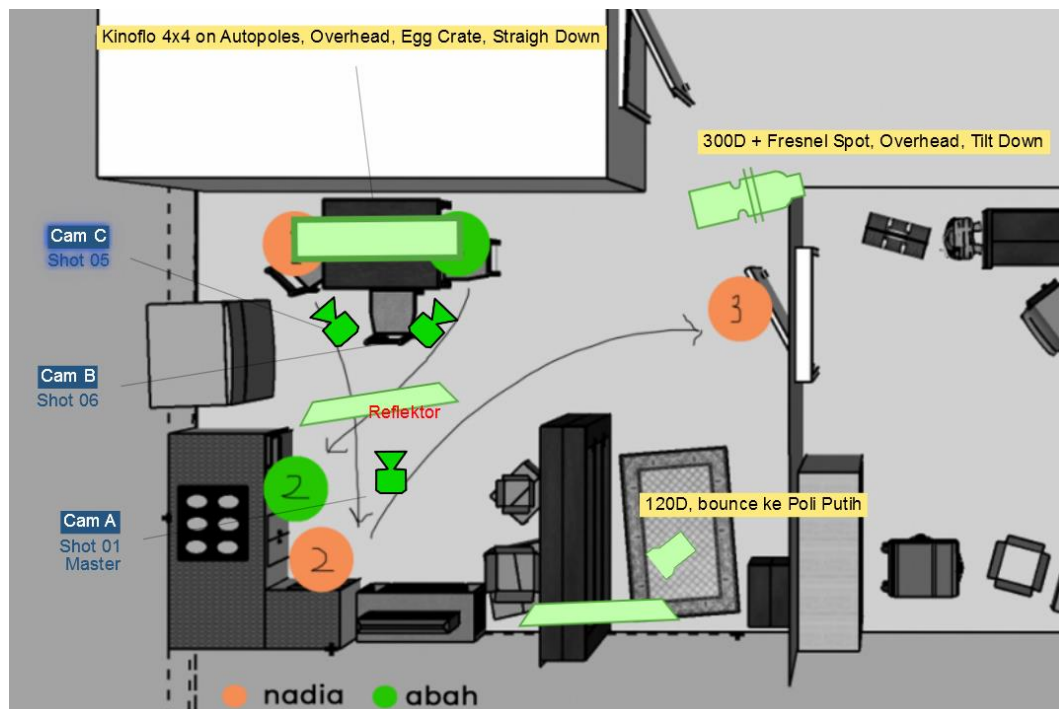
VO:

Description:

Gambar 3.2.2.2. *Storyboard scene 5* Abah dan Nadia makan malam
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan kebutuhan *frame* yang memiliki jarak, penulis membentuk *shot* dengan menggunakan lensa *wide*. Di *shot* 1 menggunakan lensa 18mm dan

shot 5 dan 6 menggunakan lensa 25mm. Penulis memaksimalkan penggunaan ruang khususnya *negative space* sebagai bentuk penggambaran karakter yang berpendirian teguh terhadap pemahamannya sendiri tanpa memikirkan karakter lain. Penempatan dari karakter juga berada di setiap sisi kanan dan kiri *frame* guna untuk memaksimalkan kesan jarak dan juga kekakuan yang hadir di dalam setiap *shot* nya.



Gambar 3.2.2.3. *Floorplan scene 5* Abah dan Nadia makan malam
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Kemudian penulis mulai merancang *floorplan* yang sesuai dengan *shot* di dalam *storyboard*. Disini penulis mulai merancang peletakan lampu untuk bisa menghasilkan tata letak lampu yang natural yang sesuai dengan bagaimana tata letak lampu rumah yang ada, tanpa melupakan tujuan utama di dalam *scene* ini. Dari segi tata cahaya sendiri bertujuan untuk menggambarkan kontras pemahaman antar karakter. Dimana setiap karakter memiliki pemahaman sendiri yang kontras

satu sama lainnya, juga sebagai penekanan bahwa kedua karakter tersebut ialah orang tua dan anak. Disini perancangan tata cahaya memiliki karakteristik berbeda satu sama lain untuk setiap karakter, yang bertujuan untuk mewakilkan karakteristik pemahaman setiap karakter,

3.2.2.2. *Scene 4 - Abah meletakkan makanan di meja makan*

4 INT. RUANG TENGAH - SORE

Terlihat Nadia yang membalas chat dengan cepat, menaruh smartphone-nya dikantong lalu menyalakan keran ditempat cuci piring.

NADIA
Iye.., tunggu, Bah..

Abah berjalan menuju meja makan, terdapat plastik bening berisikan lauk-pauk masih utuh. Abah membuka tudung saji.

ABAH
Belum ta masak nasi?

Nadia yang mencuci beras dengan malas, menghela napas panjang. Abah menghampiri Nadia, sambil mengambil piring dan mangkok. Nadia memasukkan wadah beras di magic jar.

ABAH (CONT'D)
Bukannya ujianmu selesai jam 11 tadi?

NADIA
Iye, pulang sekolah sa pi makan dulu dengan Lala. Abis zuhur saya sampe di rumah.

ABAH
Siapa yang antar?

Nadia melewati Abah yang tengah menata lauk pauk di piring, ada sayur kelor, ikan duo, dan ikan goreng.

NADIA
Lala.

ABAH
Baru, apa kau bikin dari tadi di rumah dan?

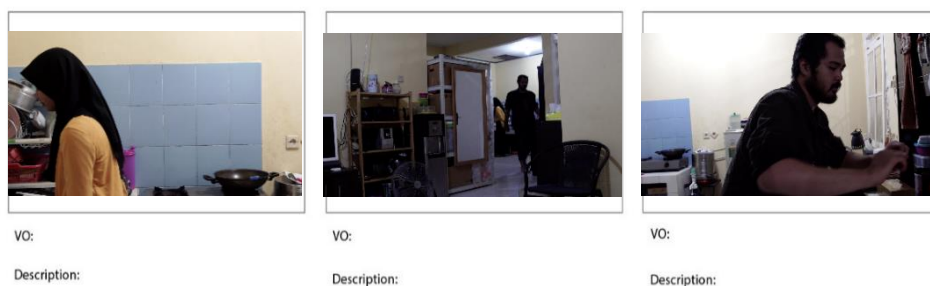
NADIA
Sa baru bangun, Abah.. cape.

Nadia menjawab malas sambil masuk ke kamar. Abah selesai menata makanan, lalu masuk ke kamar.

Gambar 3.2.2.4. *Script scene 4 Abah meletakkan makanan di meja makan*
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

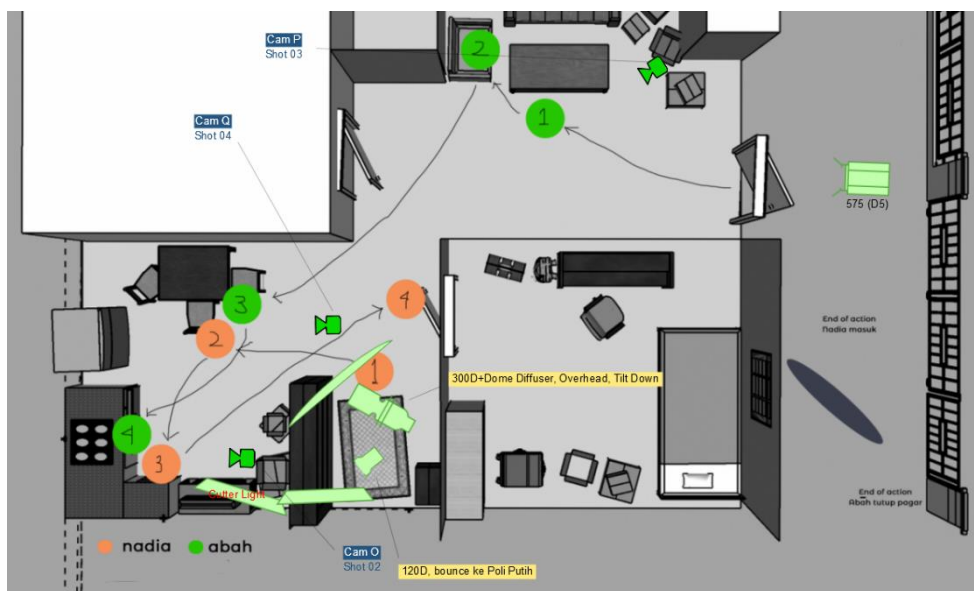
Berdasarkan pada *script* diatas, penulis mengambil tujuan utama dari *scene* ini sebagai sebuah pengenalan. Sebuah pengenalan karakter Abah juga konflik yang terjadi antar kedua karakter di dalam rumah, yang di dalam *script* dapat dicermati melalui dialog karakter. Oleh karena itu menetapkan kata kunci *kekuasaan* dan *terpojok* sebagai dasar perancangan di dalam *scene* ini. Di dalam *scene* ini merupakan pengenalan karakter Abah yang menguasai Nadia, yang di dalam *script* dijelaskan melalui Abah yang terus bertanya-tanya tentang apa yang terjadi dan mengkritik apa yang Nadia lakukan selama seharian, sedangkan apa yang dilakukan Nadia di dalam *scene* ini adalah berbohong atas apa yang telah ia lakukan karena ia yang tidak dapat bebas lagi mengeksplorasi dunia karena kehadiran Abah.

Di dalam *scene* ini membuat Nadia seakan terpojok atas kehadiran Abah yang mendominasi ketika di dalam rumah. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membentuk pengenalan konflik itu dengan bantuan komposisi juga dengan memanfaatkan *blocking* dari Nadia dan Abah. Disini penulis memanfaatkan posisi nadia berada di pojokan. Juga penataan lampu yang kontras pada kedua karakter ini harus mendukung kesan Nadia yang terpojok di dalam *scene* ini.



Gambar 3.2.2.5. *Storyboard scene 4* Abah meletakkan makanan di meja makan
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Penulis mulai merancang *shot* dengan dasar terpojokan sebagai acuan *storyboard*. Penulis memanfaatkan *blocking* setiap karakter sebagai dasar penempatan kamera. Dikarenakan pojokan penulis meletakkan kamera di pojok ruangan yang berlawanan dengan posisi karakter Nadia yang berada di pojokan ruangan yang lain. Guna untuk menggambarkan Nadia yang selalu terpojokan ketika berada di dalam rumah.



Gambar 3.2.2.6. *Floorplan scene 4* Abah meletakkan makanan di meja makan
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Nadia yang terpojokan menjadi motivasi di dalam perancangan *floorplan* di dalam *scene* ini. Penggunaan elemen visual di dalam rumah seperti pojok ruangnya digunakan penulis untuk penekanan konsep dasar. Penempatan lampu dalam *scene* ini juga bertujuan sebagai penekanan posisi Nadia yang terpojok, penataan lampu yang natural untuk mencapai kesan sore di dalam rumah. Hal ini yang kemudian menjadi pilihan penulis untuk merancang *floorplan* untuk *scene* ini.

3.2.2.3. *Scene 2 – Nadia pulang kemudian memasuki kamarnya*

2 INT. KAMAR NADIA - SORE

Kini Nadia berada di dalam kamar yang sempit dan sekilas normal, namun sedikit berantakan seperti hendak berkemas, terdapat koper dan kardus-kardus.

Nadia melepas jilbab, tapi tidak seragamnya. Nadia membantingkan diri ke kasur. Ia menatap Kartu Ujian Nasional yang terdapat foto Zidan, lalu tersipu. Nadia membuka *Instagram stories* cuplikan wajah Zidan sedang mengendarai motor yang sengaja direkam Nadia. Lalu, Nadia mengirimkan pesan suara.

NADIA
Wee poitundu, chat sa kalo so sampe rumah neh. Love you.

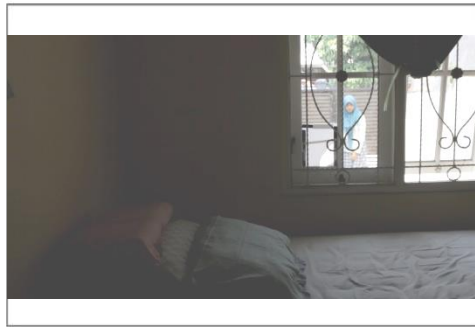
Kemudian samar-samar baru terdengar jelas sedari tadi terdapat bunyi klakson motor yang konstan berulang-ulang dari luar.

Nadia bangkit dengan gesit melepas seragamnya. Lalu, ia bergegas menuju lemari. Seragamnya ia gulung sembarangan dan dimasukkan ke dalam pojok lemari. Diantara baju-baju yang menggantung terlihat di dalam lemari terdapat tempelan-tempelan poster *boy group* Korea idolanya.

Dalam sekejap Nadia mengganti baju. Lemarinya ditutup, sehingga terlihat di cermin sosok Nadia yang sudah berganti baju rumahan. Nadia menarik napas panjang, seperti akan menghadapi hari yang berat. Nadia menoleh ke arah jendela, lalu meninggalkan kamar. Kini melalui jendela yang sama, kita melihat samar-samar sosok Nadia membukakan pagar untuk ABAH (55) berhelm dengan seragam PNS yang baru pulang dari kantor.

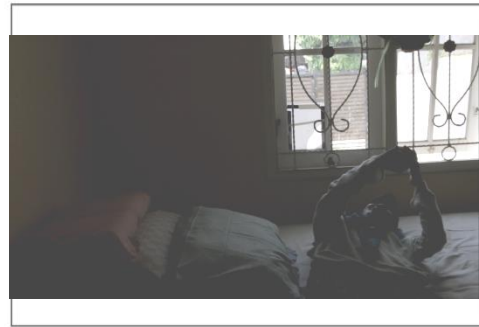
Gambar 3.2.2.7. *Script scene 2 Nadia pulang kemudian memasuki kamarnya*
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan pada *script* diatas, penulis memiliki tujuan di dalam *scene* ini untuk menggambarkan Nadia yang memiliki ruang gerak yang sempit ketika berada di dalam rumah, hal ini di karenakan konservatif-an Abah terhadap dirinya. Sehingga penulis menetapkan kata kunci *sempit* dan *dominasi* sebagai konsep dasar perancangan *scene* ini.



VO:

Description:

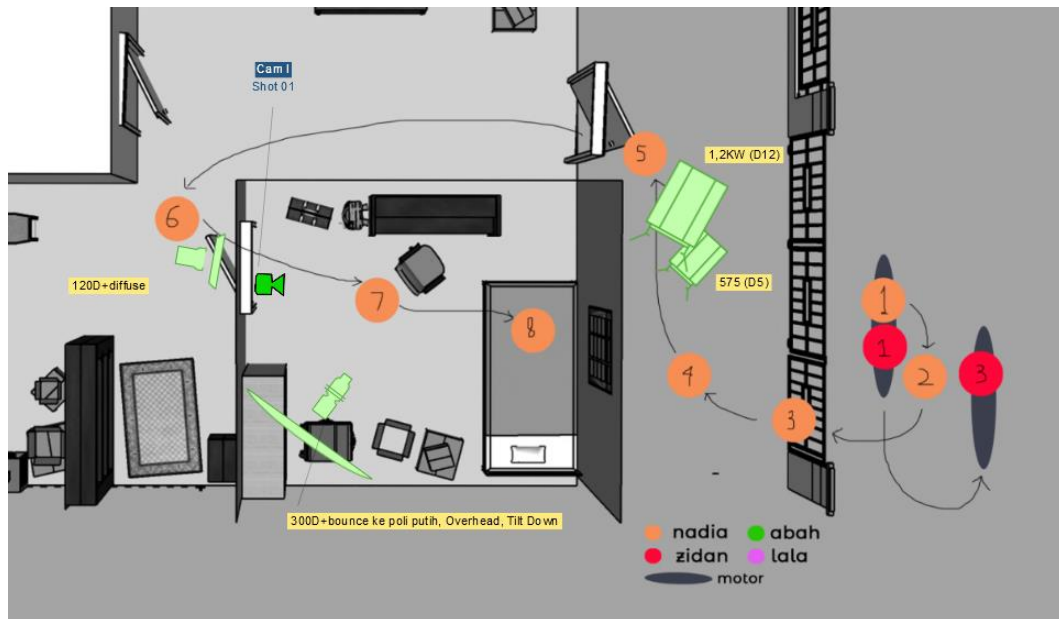


VO:

Description:

Gambar 3.2.2.8. *Storyboard scene 2* Nadia pulang kemudian memasuki kamarnya
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan keinginan penulis untuk menggambarkan kesempitan juga dominasi di dalam *scene* ini. Perancangan *shot* menggunakan *frame* yang memiliki dua ruang yang cukup dominan satu dengan lainnya. Sehingga penulis menggunakan jendela dan sisi kiri dinding sebagai pembantu penyampaian konsep dasar. Perancangan *shot* pun menggunakan posisi kamera yang frontal dengan posisi jendela untuk memaksimalkan ruang yang ada. Oleh karena itu pergerakan karakter Nadia dari membuka pagar hingga bermain *handphone* di kasur kamarnya, diambil dalam satu *shot* berdurasi panjang.



Gambar 3.2.2.9. *Floorplan scene 2* Nadia pulang kemudian memasuki kamarnya
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Penulis menggunakan jendela sebagai sarana untuk mencapai target di *scene* ini. Sehingga penempatan kamera dengan jendela harus sejajar. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan ruang dan menghindari bocor dari penataan lampu yang ada. Penataan lampu yang ada juga mengambil prinsip lampu natural, sehingga lampu dari dalam di utamakan untuk memaksimalkan *ekspose* kamera yang mengambil zona *ekspose* normal dari luar jendela.

3.2.2.4. *Scene 14 – Nadia dan Zidan berbincang di pinggir pantai*

14 EXT. PANTAI TALISE - SIANG

Nadia dan Zidan tidak membuka kaca helm, seakan-akan semua orang mengenal mereka. Mereka melewati pinggir pantai Talise yang tinggal berupa beton bangunan hancur porak-poranda. Zidan mematikan mesin, Nadia tidak turun. Mereka hanya duduk diatas motor, mampir sejenak menghadap ke arah laut.

Nadia memandang lama laut, matanya berkaca-kaca.

NADIA
Saya rindu sekali sama Ummiku.

Zidan merangkul Nadia bersandar ke bahunya.

ZIDAN
Sudah... kalo kau menangis terus,
ummimu sedih juga.

Nadia masih terdiam.

ZIDAN (CONT'D)
Nad, jelek mukamu kalo menangis.

Nadia tersenyum kesal, memukul bahu Zidan.

Gambar 3.2.2.10. *Script scene 14* Nadia dan Zidan berbincang di pinggir pantai
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan pada *script scene 14* diatas, penulis mengambil dasar terhadap elemen naratif dimana karakter Nadia yang akhirnya bisa mulai menikmati dunia luar di tengah Abah yang mulai mencarinya, tapi disaat yang bersamaan Nadia merasakan rasa kangen dengan umi atau ibunya. Sehingga penulis menentukan pengambilan shot dilakukan di pantai yang ikonik di Palu yatu pantai Talise. Salah satu pantai yang berdampak dari gempa dan tsunami yang terjadi di Palu pada tahun 2018. Sehingga penulis mengambil konsep dasar yaitu *ketakutan pada diri Nadia* yang mulai merindui dunianya yang dahulu, juga apa saja yang telah hilang karena

peristiwa itu, ditengah tujuan Nadia yang ingin menjadi lebih baik dan terus berusaha mengeksplorasi dunia.



VO:

Description:

Gambar 3.2.2.11. *Storyboard scene* 14 Nadia dan Zidan berbincang di pinggir pantai
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Berdasarkan pada dasar dari script diatas penulis membentuk *frame* yang memiliki latar belakang yang ikonik. Sehingga dipilih *landscape* pantai dan gunung sebagai penggambaran sesuatu yang Nadia rindui yang masih tersisa karena peristiwa tahun 2018, juga elemen ombak sebagai elemen bagaimana nadia yang terus ingin mengeksplorasi dunia.



Gambar 3.2.2.12. *Floorplan scene* 14 Nadia dan Zidan berbincang di pinggir pantai
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Oleh karena itu penulis merancang *floorplan* dengan penataan laut, karakter dan kamera yang berada dalam satu garis. Hal ini bertujuan untuk mengambil secara maksimal *background* dari laut dan pegunungan yang mengambil pada konsep dasar yang telah dijelaskan diatas.

3.2.2.5. *Scene 17 – Nadia dan Zidan mendaki bukit*

17 EXT. BUKIT SATU POHON PALU - SORE

Kelelahan, kini Nadia dan Zidan sama-sama berbaring terlentang menghadap lurus ke langit.

ZIDAN

Nad.. Tunggu sa sampe lulus SMA.
Pokoknya, sa kesana.

NADIA

Hmm, iyomoo..

ZIDAN

Sa betulan ini.

Zidan menoleh ke Nadia yang sedang menatap lurus ke langit.

ZIDAN (CONT'D)

Memangnya ko lulus Pesantren nanti
mau jadi apa?

NADIA

Sa tidak mau kayak Ummiku, cuma di
rumah. Tapi... sa harus kuat kayak
dia. Sa mau... kuliah di Korea.

ZIDAN

(tertawa)

Sudah jo jauh-jauh, kau mau ketemu
"opa-opa" disana? Baru saya ko
kasih tinggal di Palu?

Nadia tertawa renyah.

ZIDAN (CONT'D)

Kau tunggu sa e?

Zidan meraih sebuah gelang jam tangan dari kantongnya. Zidan menaruh diatas telapak tangan Nadia. Nadia menoleh ke Zidan, Zidan langsung menatap lurus ke langit.

Bersambung ke halaman selanjutnya

Nadia memakai gelang jam tangan tersebut dan mengangkat tangannya ke langit sehingga terlihat sebuah pesawat terbang lewat.

O.S. NADIA
Makasih neh..

ZIDAN
Nad, ada satu lagi hadiah ku. Tapi
tutup matamu dan.

NADIA
Apa? Jan ba tipu le.

Nadia menutup matanya. Zidan meraih *smartphone*-nya yang terpasang headset, ia mengambil salah satu kabel headset. Zidan mendekati Nadia, memasukkan tangannya melalui jilbab, hendak memasangkannya headset ke telinga kiri Nadia.

Nadia reflek membuka matanya, sehingga mata mereka bertemu sangat dekat. Lalu Nadia menutup kembali matanya. Sebelum akhirnya Nadia sadar dan tersipu, Zidan hanya memasangkan headset ditelinganya.

Zidan kembali berbaring. Memasang kabel headset yang satunya ke telinga kanannya. Di *smartphone*-nya Zidan memutarakan sebuah video kompilasi momen bersama Nadia yang ia edit dengan latar lagu dalam rangka setahun hubungan mereka.

Telapak tangan kanan Zidan menindih telapak tangan kiri Nadia. Tangan mereka bergenggaman. Mereka senyam-senyum menonton video di layar tersebut.

Kini, mereka berswafoto dengan *smartphone* Nadia. Kita melihat di layar beberapa kali mereka berpose, hingga panggilan dari Abah masuk bertepatan dengan Nadia yang memencet tombol foto, sehingga tidak sengaja terpencet *reject*. Nadia dan Zidan saling melihat, lalu tertawa.

Gambar 3.2.2.13. *Script scene* 17 Nadia dan Zidan mendaki bukit
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Pada *scene* ini Nadia merupakan saat dimana Nadia akhirnya bisa melakukan sesuatu yang ia inginkan sejak lama, yaitu bersama berduaan dengan pacarnya Zidan ditempat yang sering mereka berduaan. Sehingga di fase ini Nadia berada di tahap yang paling bebas ketika berada di luar. Setiap tindakan yang ia lakukan merupakan dorongan dari diri dia sendiri bukan dari aspek lain. Oleh karena itu hal ini yang menjadi dasar penulis untuk perancangan *scene* ini. Sehingga penulis

menetapkan *scene* ini Nadia memiliki kebebasan, karena ia bertindak sesuai dengan keinginan dia yaitu mengeksplorasi dunia dan elemen pohon di atas bukit di dalam *script* ini menjadi tempat tujuan utama Nadia untuk mencapai kebebasan. Sehingga *puncak kebebasan* menjadi kata kunci di dalam *scene* ini.



VO:

Description:

Gambar 3.2.2.14. *Storyboard scene* 17 Nadia dan Zidan mendaki bukit
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Sehingga penulis membutuhkan *frame* yang luas sebagai penggambaran eksplorasi karakter Nadia akan dunia sekitarnya. Nadia yang akhirnya bisa bergerak leluasa, bergerak bebas tanpa aturan yang pasti. Penulis juga menggunakan *blocking* dari karakter Nadia dan Zidan yang mendaki mengarah ke pohon diatas bukit sebagai motivasi dari *shot* ini untuk penyamaan konsep dasar *scene* ini.



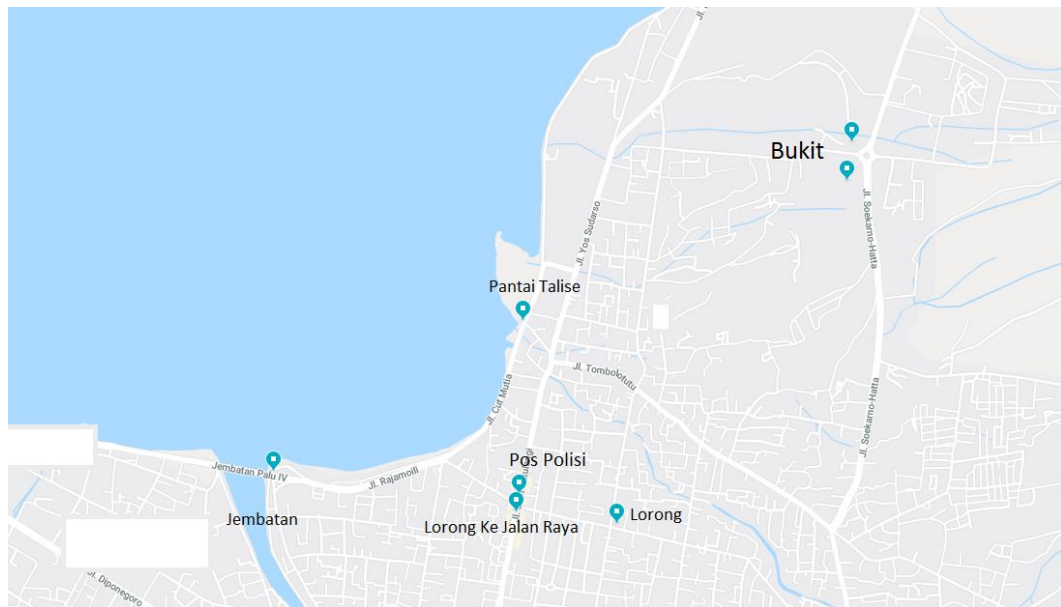
Gambar 3.2.2.15. *Floorplan scene 17* Nadia dan Zidan mendaki bukit
(Dokumentasi film pendek Boncengan 2019)

Blocking dari karakter yang mendaki pada *scene* ini menjadi acuan utama penulis untuk perancangan *floorplan*. Penulis ingin ada pergerakan dari karakter yang naik, sehingga pengambilan gambar dilakukan secara jauh antara subjek dengan kamera. Peletakan kamera ada di kaki bukit untuk bisa mendapatkan cakupan *frame* yang lebih luas.

3.2.3. Produksi

Proses produksi dilakukan dalam dua tahap, tahap satu yaitu proses produksi *scene* eksterior yang dilakukan di Palu, Sulawesi Tengah yang dilakukan pada tanggal 27 April 2019 hingga tanggal 5 Mei 2019. Proses produksi di Palu yang cukup

memakan waktu yang lama dikarenakan dalam jangka waktu itu penulis melakukan *recce* dan *survey* lokasi secara bertahap di beberapa lokasi. Hal ini ditujukan untuk menentukan efisiensi jarak antara lokasi dengan *basecamp* dan posisi matahari.

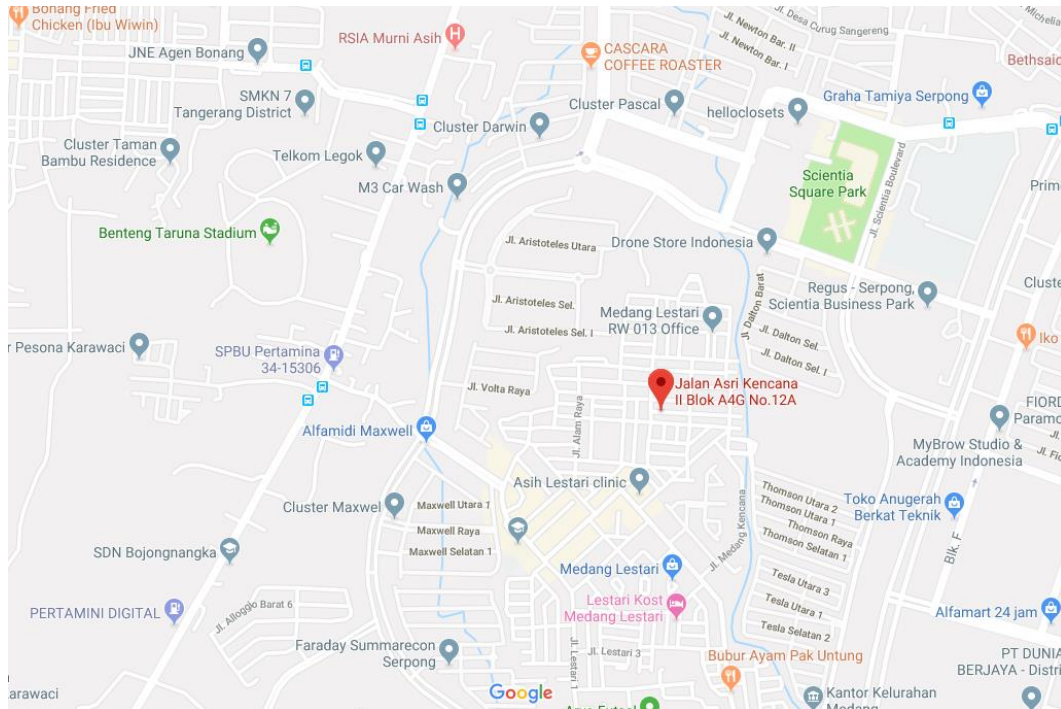


Gambar 3.2.3.1. Peta lokasi proses produksi di Palu, Sulawesi Tengah
(Screenshot dari lokasi tersimpan *Google Maps*)



Gambar 3.2.3.2. Foto *behind the scene* proses produksi di Palu, Sulawesi Tengah
(Dokumentasi film pendek *Boncengan*)

Kemudian tahap kedua produksi adalah tahap produksi *scene* interior yang dilakukan di Perumahan Medang Lestari, Medang, Tangerang yang dilakukan pada tanggal 27 hingga 28 Juli 2019.



Gambar 3.2.3.3. Peta lokasi proses produksi di Medang, Tangerang
(Screenshot dari lokasi tersimpan Google Maps)



Gambar 3.2.3.4. Foto *behind the scene* proses produksi di Medang, Tangerang
(Dokumentasi film pendek *Boncengan*)

3.3. Acuan

Film yang penulis gunakan sebagai acuan dalam perancangan dan pembuatan film boncengan ini salah satunya adalah *Me Earl and Dying Girl* karya Alfonso Gomez-Rejon. Film yang bercerita tentang Greg dan teman dekatnya Earl yang selalu bersama membuat parodi film-film terkenal untuk terus bisa mencari jalan hidup dan jati diri mereka. Namun kehidupan Greg berubah ketika ia bertemu dan mulai berteman dengan teman sekelas mereka yang mengidap kanker. Kemudian berikut potongan gambar film tersebut yang menjadi acuan penulis.



Gambar 3.2.3.1. *Screenshot* acuan komposisi dari film *Me, Earl and Dying Girl*
(*Screenshot* film *Me, Earl and Dying Girl* karya Alfonso Gomez-Rejon)

Penggunaan komposisi di dalam film tersebut yang mayoritas menggunakan *positive & negative space* sebagai gambaran bagaimana hubungan antara Greg dan Earl. Tata Cahaya yang digunakan dalam film juga menggunakan gelap terang untuk menggambarkan perbedaan pendapat antar dua karakter. Sehingga penulis melihat film ini bisa menjadi acuan karena menggunakan teknik yang sama yang digunakan dalam penyampaian kaitan dan konflik antar tokoh. Hal yang terasa dalam *shot* menimbulkan rasa ketidakhubungan juga perbedaan antar karakter melalui pemilihan komposisi di dalam setiap *shot*.

Karya lainnya yang menjadi acuan oleh penulis adalah TV Series Mr.Robot karya Sam Esmail. Karya ini bercerita tentang Elliot seorang ahli *cyber-security* yang menjadi dalang dari beberapa pemberontakan besar terhadap kepemimpinan yang korup.





Gambar 3.2.3.2. *Screenshot* acuan komposisi dari series Mr.Robot
(*Screenshot* series Mr.Robot karya Sam Esmail)

Karya ini menjadi acuan penulis dari segi komposisi di dalam *frame* nya, dimana setiap *frame* nya memiliki *negative space* yang mendominasi. Tujuan dari penggunaan teknik tersebut adalah untuk menggambarkan sebuah ketidakhubungan manusia terhadap sesama manusia, yang di dalam karya ini dipengaruhi oleh dunia maya yang sangat mempengaruhi pergerakan manusia. Oleh karena ini penulis mencoba mengadaptasi konsep tersebut di dalam penulisan ini.



Gambar 3.2.3.3. *Screenshot* acuan komposisi aspek visual dari film Laura
(*Screenshot* film Laura karya Otto Preminger)

Karya lainnya yang menjadi acuan penulis dalam penulisan ini adalah salah satu film *noir* yang berjudul Laura tahun 1944 karya Otto Preminger. Film ini bercerita tentang seorang detektif yang jatuh cinta dengan wanita yang telah dibunuh yang sedang ia investigasi siapa pembunuhnya.

Karya ini menjadi acuan penulis di dalam penggunaan komposisi, bagaimana peletakan aspek visual di dalam *frame* untuk menggambarkan koneksi antar karakter di dalam film tersebut. Peletakan porsi elemen visual di dalam komposisi yang kaitanya dengan faktor internal karakter yang sedang memiliki keadaan sulit, dengan komplekstitas hubungannya dengan Laura wanita yang sedang ia selidiki.